任天堂ファミリーコンピュータ

戦国兵法書

KOE-IZ



KOEI

FAMICOM FAMILY

はじめに

歴史をゲームで再現する――。

この夢が、ファミコン版『信長(のぶなが)の野望(やぼう)・全国版(ぜんこくばん)』として実現されたのは、今から4年前のことです。このゲームは高く評価され、多くの、そして幅広い層の皆さんに楽しんでいただいております。しかし同時に、もっといろいろな視点から戦国時代を再現できないだろうか――という新たな「野望」が、そのとき以来、わたしの頭にとりついてしまったのです。ワクワクしながらゲームをプレイする。ゲームの原点とも言うべきその楽しさを、もう一度考えてみようと思ったのでした。

こうして『信長の野望』がシリーズ化され、ファミコン版としては3作目を迎えることができました。それが、お買い上げいただいたこの『信長の野望・武将風雲録(ぶしょうふううんろく)』です。

このゲームの視点は、「文化と技術」です。一見捉(とら)えどころのないこのテーマを具体的に表現するために、わたしは、茶器・鉄砲・そして鉄甲船(てっこうせん)という要素を取り入れてみました。これらは、織田信長という英傑(えいけつ)、そして戦国時代を表現する際に絶対不可欠のものだと考えたのです。当時茶の湯が流行し、名物茶器が天下人(てんかびと)の証しでもあったように、また鉄砲や鉄甲船が合戦でおそるべき威力を発揮したように、ゲーム上でも、これらを確保することが、天下人への近道となることでしょう。

どうぞ、新たな戦国時代へと再びタイムスリップして、皆様ご自身の夢を、野望を、ゲーム画面上に実現させてください。

シブサワ・コウ

使用上のご注意

次の注意事項をよく守り、正しくお使いください。

1．カセットの交換は、電源を切ってから行ってください。
2．使用後は、ＡＣアダプタをコンセントから抜いてください。
3．故障の原因になるので、次のことはしないでください。
　①極端な温度条件下での使用や保管
　②強いショックを与えたり、分解すること
　③端子部に直接手で触れたり、水でぬらすこと
　④シンナー・ベンジンなどの揮発油でふくこと
4．テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5．長時間ゲームをするときは、２時間ごとに休憩しましょう。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。
なお、サウンドウェア（ＣＤ）の交換はご容赦願います。

1．製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。

3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町１－２３－３
株式会社　光栄
ＦＣ『信長の野望・武将風雲録』ユーザー係

目次

戦乱の嵐の中へ

コントローラーの使い方

コントローラーはⅠ・Ⅱのどちらを使ってもプレイできます。

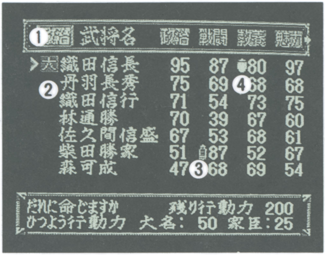
【コマンドを選ぶとき】
十ボタンで選び、決定するときはAボタンを押します。キャンセルするときはBボタンを押します。

【数値を入力するとき】
十ボタンの←→で数字のケタを移動させ、↑↓で数字を決めてください。また、←を押し続けると、入力できる最大値と最小値が交互に表示されます。最後にAボタンを押して決定します。

【国を選ぶとき】
マップ画面で、十ボタンで矢印を動かして、国に合わせ、Aボタンを押すと決定されます。Bボタンでキャンセルされます。

【武将を選ぶとき】
十ボタンで選び、決定するときはAボタン、キャンセルするときはもう一度Aボタンを押します。抜けるときはBボタンを押

します。武将が9人以上いる場合は、十ボタンの↓を押すと残りの武将が表示されます。十ボタンの←→で武将リストの上に表示されている能力の項目にカーソルを合わせてAボタンを押すと、リスト上の武将がその能力の高い順に並び変わります。どの能力の順で並んでいるかは左上に表示されます。また、選択済みの武将は緑色、選択できない武将は赤で表示されます。



❶並び方の基準能力
❷大名・城主マーク
❸鉄甲船所持マーク
❹茶器所有マーク

【(Y/N)?】

コマンド実行の確認のときなどに表示されます。Aボタン(もしくは十ボタンの←)を押すとY(はい)、Bボタン(もしくは十ボタンの→)を押すとN(いいえ)になります。

【HEX画面での決定】

HEX画面で移動先や攻撃相手を決定するときは、そのコマンドで選択可能な範囲が表示されますので、十ボタンでカーソルを合わせてAボタンを押してください。

ゲームの始め方

【ゲームをセットする】

①ＲＯＭカセットを本体のスロットに差し込みます。

②ファミコン本体の電源を入れます。

③オープニング画面が始まります。音楽が流れ始めてからスタートボタンを押すと、下のようなメニュー画面が表示されます。



【ゲームを始める】

①初めてゲームをするときは、「１．新しくはじめる」を選んでください。その後に２つのシナリオ（13ページ）が表示されますので、プレイしたいシナリオを選んでください。

②次に、どのモードでプレイするかを決めます。

入門モード：８人まで同時にプレイできます。ゲーム展開が比較的易しく設定されています。さらに、しょきゅう・ちゅうきゅう・じょうきゅうのいずれかのレベルを選択してください。

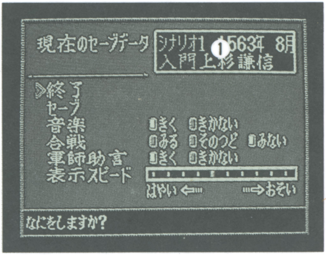
実力モード：１人でプレイします。ゲーム展開が比較的難しく

設定されています。レベルの選択はありません。
観戦モード：プレイヤーが参加せず、コンピュータによるデモンストレーションが行われます。
③どの大名でプレイするかを決めると、「ほかの国の合戦を見ますか？」と表示されます。２か３を選ぶと、コンピュータ国同士の合戦を、ＨＥＸ画面で見ることができます。
④最後の確認です。「すべてよろしいですか（Ｙ／Ｎ）？」と表示されて、Ｙを選ぶとゲームスタートです。設定をやり直したいときはＮを選んでください。

【ゲームを再開する】
ゲームを再開したい場合は、「２．とちゅうからはじめる』を選びます。以前にセーブしたところから、ゲームを再開できます。

ゲームの終わり方と機能コマンド

ゲームの終了や、ゲーム内容のセーブをするときは機能コマンドで行います。ＭＡＩＮ画面でセレクトボタンを押すと、次ページのような画面が表示されますので、任意のコマンドを選んでください。また、音楽を流すかどうかの設定なども機能コマンドで行えます。



❶記録されているセーブデータ

【終了】

「しゅうりょうしますか（Y／N）？」と表示されます。ゲームを終了するならYを選びます。Nを選ぶと、上の画面に戻ります。

【最初からやり直したいとき】

機能コマンドで終了すると、「さいしょからやりなおしますか（Y／N）？」と表示されます。Yを選ぶとメニュー画面が表示され、続けてもう一度ゲームができます。Nを選ぶと、「ゆくえをみまもりますか（Y／N）？」と表示されます。Yを選ぶとプレイヤーの大名をコンピュータが引き継いで、ゲームが続行されます。Nを選ぶとゲームは終了します。

【セーブ】

ゲームの内容を保存します。セーブは１カ所しかできません。新しくセーブすると、前回セーブしたゲーム内容は消えてしまいます。

【音楽】
ゲームの音楽と効果音を流すか止めるかを選択します。十ボタンの←→もしくはAボタンで選んでください。

【合戦】
ゲーム開始時に決めた、コンピュータ国同士の合戦を見るかどうかについて、決め直すことができます。十ボタンの←→もしくはAボタンで選んでください。

【軍師助言】
軍師（12ページ）のいる国では、毎月、コマンド入力前に軍師が助言してきます。それを表示するかどうかを選択します。十ボタンの←→もしくはAボタンで選んでください。

【表示スピード】
メッセージの画面表示スピードを設定します。Aボタンか、十ボタンの←→で画面のつまみを動かしてください。

『信長の野望･武将風雲録』とは

進め方

『信長の野望・武将風雲録』は、戦乱きわまる戦国時代をシミュレートしたゲームです。ゲームを開始すると、自分の担当した国のデータや、コマンドが表示されます。この画面をＭＡＩＮ画面といいます。プレイヤーは選択した大名になり代わり、開発・軍事などのＭＡＩＮコマンドを実行し、国力・軍備・他国との関係などにおいて、有利な状況をつくってゆきます。時期が到来し、隣接（りんせつ）する他国へ攻め込むと、画面はＨＥＸ画面に切り替わります。移動・攻撃などのＨＥＸコマンドを実行して、スリルあふれる合戦を行います。この繰り返しで、最終的に東北から九州にかけてのすべての国の統一を目指します。

ゲームを優位に進めるためには「文化と技術」に注目するとよいでしょう。文化の発展した国は堺（さかい）の商人・今井宗久（いまいそうきゅう）との友好が深まり、取引がうまくいきます。技術力が伸びれば、合戦で想像以上の威力を発揮する鉄砲・鉄甲船の製造ができるようになります。

しかし、天下統一までには数々の苦難が待ち受けています。謀叛（むほん）や一揆（いっき）、疫病（えきびょう）や台風などの災害、あなたの国を虎視眈眈（こしたんたん）と狙う他国の大名……。そうした苦難を個性豊かな家臣たちとともに乗りきって天下統一を果たす――それがあなたの使命です。

ゲームの勝敗はどう決まる

ゲームは次のようなときに勝敗が決まり、終了します。

勝利：プレイヤーの選択した大名が、すべての国を支配し、天下統一を実現すると、勝利です。

敗北：ゲーム中、プレイヤーの選択した大名が、合戦や寿命(じゅみょう)で志(こころざし)なかばにして死亡することがあります。このとき、その大名に領国と家臣が残っていれば、家臣の中から後継者(こうけいしゃ)を選択してゲームを続行できます。しかし、領国も家臣も残っていなければ、敗北になります。

国と武将の種類

国と武将には次のような種類があり、役割や権限が違います。

【本国】

大名本人がいる国です。外交など、コマンドによっては、本国でしか実行できないものがあります。

【属領(ぞくりょう)】

大名が２つ以上の国を領有している場合の、本国以外の国です。大名から任命された城主が統治しています。プレイヤーの属領には直轄国(ちょっかつこく)と委任国(いにんこく)とがあり、直轄国ではプレイヤーが直接コマンドを実行しますが、委任国の場合はコンピュータが担当します。

【空白国】
どの大名も支配していない国です。ゲームスタート時にはなく、武将の死や移動によって生じることがあります。空白国に武将を移動させると、自分の領国になります。

【大名】
配下の武将を率いて、いくつかの国を支配している武将です。

【家臣】
大名の配下の武将たちです。謀叛（むほん）を起こして独立したり、大名が死んで後継者に選ばれたりして、大名となることがあります。

【軍師】
家臣の中でも政治力と戦闘力の合計値が150以上の武将です。軍師は、大名に様々な助言を与えてくれます。

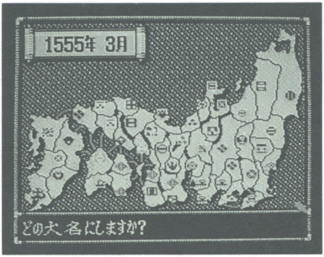
【城主】
家臣に含まれますが、本国以外の属領を統治する武将です。プレイヤーは、城主に属領の統治を委任し、毎月のコマンド実行をコンピュータに担当させることができます。

【浪人】
どの大名にも仕えず、諸国間を放浪している武将です。仕官を願い出る場合があり、その際、家臣にすることができます。

2つのシナリオ

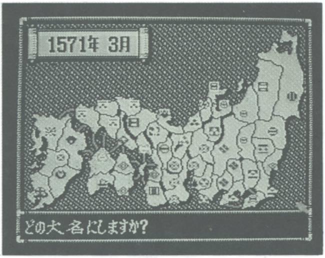
『信長の野望・武将風雲録』には、時代背景に沿って、次のようなシナリオが用意されています。

【シナリオ1：1555年　戦国の動乱】
日本各地に有力大名が割拠しています。東北には伊達、最上。関東甲信越には上杉、武田、北条。近畿には、浅井、朝倉。九州には龍造寺、大友、島津。それぞれ有力な戦国大名が覇を競い、天下を狙っています。織田信長はいまだ柴田勝家ら家臣の心を掌握しきれておらず、列強にくらべると、中部の弱小国にすぎません。



【シナリオ2：1571年　信長包囲網】

信長は、尾張・美濃・伊勢・伊賀・大和まで勢力を拡大しています。将軍足利義昭を奉じて入洛し、実質的な権威を握っている信長ですが、義昭が自分が利用されていることを悟り、各地の大名に信長追討令を下したことで事態は急変。浅井、朝倉、武田、本願寺、毛利といった有力大名らによって、信長包囲網が敷かれます。信長、まさに絶体絶命のピンチです。あえて信長を選択したプレイヤーは、この信長包囲網という窮地を脱しなければなりません。



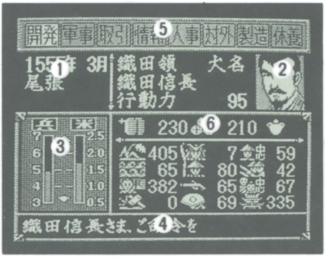
税率と年貢率の設定

毎年1月には金徴収の税率、7月には収穫された米の年貢率を設定します。それぞれ、城主に決定権を与える、全領地一律にする、領地ごとに設定する、という3種類の設定があります。極端に高く設定すると、住民は怒り民忠誠度は下がります。極端に低く設定すると、住民は喜び民忠誠度は上がります。40～45%が適切ですが、軍師の助言に従うとよいでしょう。

覇者への道

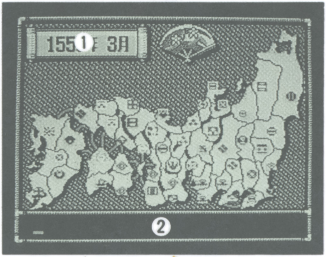
MAIN画面とマップ画面

【MAIN画面】



❶年月
❷大名・城主の顔グラフィック
❸米・兵士の相場
❹メッセージ表示欄
❺MAINコマンド
❻国データ

【マップ画面】



❶年月
❷メッセージ表示欄

＊ MAIN画面で、十ボタンの↓とBボタンを同時に押すと、マップ画面が表示されます。何かボタンを押すとMAIN画面に戻りります。

【米・兵士の相場】
それぞれ、米１を買ったり、兵士１（＝100人）を雇うのに必要な金の額です。毎月、相場は変動します。

【被害度などの表示】
災害や豊作が発生した場合、度合いの大きさに応じて領地にマークが表示されます。マークの色が濃いほど、それらの度合いが大きいことを意味します。

【隣接関係】
国境線（こっきょうせん）で隣合う国同士や、海路でつながっている国同士は、「隣接している」とみなされます。ただし、太い国境線をまたぐ国同士は山岳があるため隣接していないことになります。隣接していない国には、軍事コマンドの《移動》《輸送》《合戦》は実行できません。

【季節】
春（１～３月）、夏（４～６月）、秋（7～9月）、冬（10～12月）の四季があり、様々なイベントが発生します。

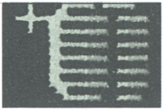
【ターン】
毎月１回、国ごとにコマンドを実行する機会（ターン）が回ってきます。１回のターンで、行動力の許す限り、大名自身や家臣がコマンドを実行できます。実行武将の能力やかける費用によって、その成否（せいひ）の可能性・効果は異なります。城主以外は、

同じターン内に１人１度しかコマンドを実行させられません。

【行動力】

各国には行動力というデータがあります。行動力は、コマンドを実行すると消費され、足りなくなると実行できません。消費される行動力はコマンドの種類、コマンド実行武将が大名・城主か家臣かによって異なります。情報コマンドで自領のデータだけ見る場合と、人事コマンドの《いにん》《ちょっかつ》は行動力を消費しません。行動力の値は、毎月、その国を統治する大名（城主）の政治力と同じ値補充されます（ただし最大200）。ゲーム開始時は政治力と同じ値分の行動力があります。

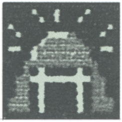
国データの意味



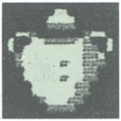
【金】その国の持つ軍資金です。毎年１月の税徴収時(ぜいちょうしゅうじ)に増加します。また、同月の俸(ほう)禄支給時(ろくしきゅうじ)と費用のかかるコマンドを実行したときに減少します。



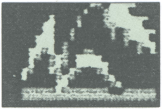
【米】その国の持つ兵糧米の量です。毎年７月の年貢徴収時(ねんぐちょうしゅうじ)に増加し、同月の俸禄支給(しきゅう)で減少します。



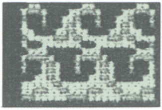
【金山マーク】その国で金山が発見されている場合に表示されます。



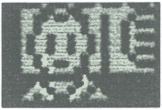
【茶器マーク】その国の武将が茶器を所有していると表示されます。



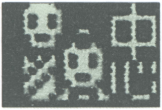
【石高】その国の米の生産高です。開発コマンドの《かいこん》で増加し、台風・一揆などの災害にみまわれると減少します。石高の値が高いほど年貢による米の収入量量が増えます。石高の上限は国ごとに異なります。



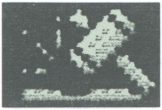
【治水度】農業用水の整備や水害対策の度合を示します。開発コマンドの《ちすい》で上昇し、開発コマンドの《かいこん》を実行したり、台風が通過すると下がります。治水度が高いと年貢による米の収入量が増え、台風の被害が軽減されます。上限は100です。



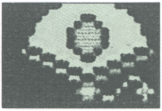
【商業価値】その国の町の発展度です。開発コマンドの《まちとうし》を実行すると上昇し、一揆・地震などの災害にみまわれると下がります。商業価値が高いと金の税徴収量が増えます。上限は、文化度によって異なります。



【民忠誠度】大名に対する住民の忠誠度です。開発コマンドの実行や税率・年貢率を低く設定することにより上昇することがあります。疫病などの災害や、税率・年貢率を高くしたりすると下がります。民忠誠度が高いほど一揆が起こりにくくなります。



【技術力】その国の新技術開発力です。開発コマンドの《ぎじゅつ》を実行すると上昇します。また、ときどき訪ねてくる鉄砲鍛冶に頼んでも技術力は上昇します。しかし、その鉄砲鍛冶に変装して技術を盗んでいく他国の忍者もいます。その場合、技術力は下がります。技術力が100以上で金山を探索することができ、250以上で鉄砲、500以上で鉄甲船の製造ができるようになります。

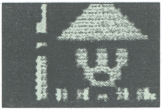


【文化度】その国の文化的水準です。自国領内で最も文化度が高い国につられて、徐々に上昇していきます。その他では、茶会を開くか、画家が訪ねてきたときに絵を描いてもらうと文化度が上昇する場合があります。

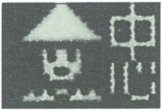
文化度が高いほど、金の税徴収量が増え、人事コマンドの《きょういく》の効果が上がります。また、鉄砲や茶器を商人・今井宗久から購入しやすくなります。



【武将数】その国にいる武将の数です。ただし浪人はこの数に含まれません。



【兵士数】その国の兵士の総数です（単位は100人）。軍事コマンドの《こよう》で増加し、疫病・地震などの災害で減少します。兵士１あたりの金額は兵士相場によります。

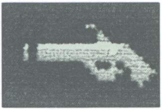


【兵忠誠度】大名に対する兵士の忠誠度です。軍事コマンドの《ほどこし》を行うと上昇します。なお、軍事コマンドの《こよう》で新しく雇い入れた兵士は、忠誠度が低く設定されています。１・７月の俸禄支給ができない場合も兵忠誠度は下がります。

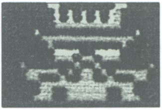


【訓練度】その国の兵士の訓練の度合を示します。軍事コマンドの《くんれん》を実行すると上昇します。また、兵忠誠度と同

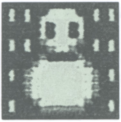
様、軍事コマンドの《こよう》で新しく雇い入れた兵士は、訓練度が低く設定されています。



【鉄砲】その国の鉄砲の所有数です。取引コマンドの《てっぽう》、製造コマンドの《てっぽう》を実行すると増加します。合戦中に鉄砲隊の兵士が死亡すると減少します。鉄砲数と同数の兵士を鉄砲隊として編成できます。



【城防御度】その国の城の防御力を示します。開発コマンドの《ちくじょう》を実行すると上昇します。また、地震や一揆などの災害の発生や、篭城戦時に本丸が攻撃を受けると下がります。防御度が高いほど、篭城戦時の本丸・城門の防御力が上がります。



【大雪】冬、主に東北地方に大雪が降ったときに表示されます。このときは軍事コマンドの《移動》《輸送》《合戦》、取引コマンド、対外コマンドの《外交》が行えません。

MAIN画面のコマンド

コマンド名の右側に記された「行動力」は大名・城主がコマンドを実行した時に消費する行動力の数値を表します。（　）内は家臣が実行する場合です。

【開発】

かいこん（開墾）行動力50（25）：荒れ地を農業用地に変え、石高を上げます。石高が上がれば、7月の米の収穫量は増えます。ただし、このコマンドを実行すると治水度が下がってしまいます。

ちすい（治水）行動力50（25）：河川の堤防工事をして、治水度を上げます。治水度が高いほど、7月の米の収穫量が増え、台風の被害を受けにくくなります。

まちとうし（町投資）行動力50（25）：城下町に投資して、商業価値を高めます。商業価値が高まると、春の税収入が増えます。

ぎじゅつ（技術）行動力50（25）：技術革新をして新技術の研究を行い、技術力を上げます。

ちくじょう（築城）行動力50（25）：城の防御度を高めます。城防御度が高いと、合戦の篭城戦での本丸・門の防御力が高くなります。

きんざん（金山）行動力50（50）：技術力が100以上の時、金山を探します。発見できると、以後このコマンドを行うと金を採掘することができます。ただし、このコマンドは１ターンに１回しか実行できません。金山は、ある程度採掘すると、枯れて

しまいますが、数年して再び見つかることもあります。

【軍事】

いどう（移動）行動力20（20）：隣接（りんせつ）する自国の領地に武将・兵士を移動させたり、物資を輸送したりするコマンドです。

ゆそう（輸送）行動力20（10）：隣接する自国の領地に、物資及び兵士の輸送を行うコマンドです。

かっせん（合戦）行動力50（50）：隣接する他国に攻め込みます。一度に出陣できる武将は６人までで、その中から総大将を選びます（大名が出陣した場合は、常に大名が総大将になります）。また、隣接国で自国の武将が長期戦を行っているとき、このコマンドで応援部隊を送ることができます。

きょうどう（共同）行動力50：他の大名と共同して他国に攻め込みます。共同軍を要請したい国を選択し、使者を送ります。国に隣接する国に対してだけです。使者になった武将の教養が高かったり、同盟関係があったり、その大名との友好度が高いほど成功しやすいでしょう。使者を送り、相手大名が要請に応じた後でも、合戦を取りやめることはできますが、その場合は行動力が10消費されます。

こよう（雇用）行動力40（20）：兵士を雇い入れ、兵士数を増やします。兵士１あたりの金額は、兵士相場によって異なります。

くんれん（訓練）行動力40（20）：兵士の訓練度を上げます。実行する武将の戦闘力が高いほど効果が上がります。訓練度が高いと、合戦時の攻撃の効果や、鉄砲攻撃の命中率などが上がります。

ほどこし（施し）行動力20（10）：兵士の大名に対する忠誠度を上げます。兵忠誠度が高いほど、合戦時の攻撃の効果などが上がります。反対に、低いと合戦時に兵士が脱走して兵士数が減ることがあります。

【取引】

こめうり（米売り）行動力40（20）：余分な兵糧を売り、金に変えます。換金率は米相場によって変わります。
こめかい（米買い）行動力40（20）：米を買って兵糧を確保します。価格は米相場によって変わります。
てっぽう（鉄砲）行動力40（20）：堺の商人・今井宗久から鉄砲を購入します。価格は今井宗久との友好度、及びコマンド実行武将の教養によって異なります。
ちゃき（茶器）行動力40（20）：今井宗久から茶器を購入します。茶器の値段は本国の文化度、宗久との友好度によって異なります。茶器には一等から十等までランクがあって、一等が最も価値の高い茶器になります。茶器を所持していると、家臣に褒美として与えたり、茶会を催すことができます。茶器は、他国の大名を滅ぼしたり、武将の首を斬ることによって奪い取ることもできます。
ただし、応対武将の教養が低いと鉄砲、茶器の取引に応じてくれません。

【情報】

ぶしょう（武将）行動力0：その国の武将個人のデータ一覧を表示します。

りょうち（領地）行動力0：自国の領地のデータ一覧を表示します。
たこく（他国）行動力30（15）：他国の情報を入手します。そのために忍者を送りますが、忍者が相手国で発見されて戻らない場合は、情報を見ることができません。なお、このコマンドで自国の領地のデータも見ることができます。この場合、行動力は消費しません。
ちゃき（茶器）行動力0：その国の武将が所有している茶器の一覧を表示します。

【人事】
いにん（委任）行動力0：「全ての国を委任しますか（Y／N）？」と聞いてきます。Yを選ぶと、すべての属領を内政型で城主に委任します。Nを選んだ場合、委任したい属領を1国ずつ選択し、その属領ごとに内政型・軍事型のいずれかで城主に委任します。また、委任せずに城主の交替だけ行うことも可能です。
　内政型：国力の増強を中心とする生産タイプになります。敵国に隣接していない属領、政治力の高い城主に適しています。
　軍事型：領土拡大を中心とする軍事国タイプになります。敵国に隣接する属領で、戦闘力・野望の高い城主に適します。
ちょっかつ（直轄）行動力0：委任しておいた属領を大名が直接統治する直轄地に戻します。
きょういく（教育）行動力80（40）：政治や外交について武将を教育し、政治力を上げます。なお、教育をして上がる政治力の

上限は、その国で一番政治力の高い武将の政治力から５を引いた値です。
かいにん（解任）行動力10：取柄のない無能な家臣や、極端に忠誠度が低く、いつ謀叛を起こすかわからないような家臣は解任し、浪人にすることができます。
ほうび（褒美）行動力20

金：家臣に金を与えて、忠誠度を上げます。忠誠度の上がり方は褒美の金額によって変わります。

茶器：大名の持っている茶器を家臣に与えて、忠誠度を上げます。金を与えるよりも効果的です。双方とも大名（城主）の魅力が関係します。

ぼっしゅう（没収）行動力20：茶器を家臣から没収します。実行すると没収された家臣の忠誠度が下がり、浪人になることもあります。
ちゃかい（茶会）行動力80：茶会を催して武将を参加させ、茶の湯を心得させます。ただし、その国の誰かが茶器を所有し、教養60以上の武将が最低１人は参加しなければ、茶会を開くことはできません。参加人数分の費用がかかります。その費用と、教養の上がる度合いは、茶器の等級によって異なります。このコマンドを実行すると、参加した武将の教養、その国の文化が上がることがあります。また、摂津とその隣接国では、今井宗久を茶会に招いて、宗久との友好度を上げることができます。

【対外】

はかりごと（謀りごと）

ねがえり（寝返り）行動力90（45）：他国の武将に茶器や金を送って、合戦時に寝返る約束をとりつけます。成功すると、その武将は戦場で数ターン以内に寝返ります。ただし、必ず約束が守られるとは限りません。

こんらん（混乱）行動力90（45）：忍者を送り、その国の大名の悪い噂（うわさ）を流して、民忠誠度を下げます。成功すると、その国に一揆（いっき）が起こりやすくなります。

なかたがい（仲違い）行動力90（45）：他国同士の友好度を下げ敵対心をあおります。成功して、もしその国同士が合戦するまでに至れば、ライバル国の弱体化が期待できます。

がいこう（外交）

みつぎもの（貢物）行動力100（50）：金や茶器を他国の大名に送って友好度を上げます。効果は、送る金額、茶器の等級によって異なります。

きょうはく（脅迫）行動力100（50）：他国の大名に「軍門に降（くだ）れ」と圧力をかけます。ただし、相手をかなり上回る兵力を持たない限り、成功することは少ないでしょう。

脅迫に失敗した場合でも、相手があなたを恐れて、姫を嫁に出してきたり、金や茶器を送ってくることがあります。

どうめい（同盟）行動力100（50）：他国の大名と同盟を結び、友好度を上げます。同盟国からは攻め込まれにくくなりますが、裏切（うらぎ）ることもあるので要注意です。

どうめいはき（同盟破棄）行動力100（50）：同盟関係を断（た）ちます。

同盟国に攻め込むと、家臣の忠誠度が下がることがあるので、同盟破棄をしてから攻め込むのが賢明(けんめい)です。
こんいん（婚姻）行動力100（50）：他国の大名の姫を嫁にもらって婚姻関係(こんいんかんけい)を結び、友好度を上げます。同盟を結んでいるよりも攻め込まれにくくなりますが、絶対ではありません。

【製造】
鉄砲・鉄甲船ともに完成するまで3カ月かかります。
てっぽう（鉄砲）行動力50（25）：自国で鉄砲の製造を行います。250以上の技術力が必要です。鉄砲1丁の製造にかかる金額は、コマンド実行武将の政治力・教養とその国の技術力によって異なります。
ぐんせん（軍船）行動力50（25）：自国で鉄甲船(てっこうせん)の建造を行います。500以上の技術力が必要です。鉄甲船は、大砲を撃てるなど、海上の合戦で威力を発揮します。鉄甲船1隻(せき)の製造にかかる金額は、コマンド実行武将の政治力・教養と、その国の技術力によって異なります。ただし、海沿(うみぞ)いの国および近江(おうみ)でしか実行できません。

【休養】
その月の命令を終えます。翌月には大名・城主の政治力分だけ行動力が回復します。

戦場を駆けろ！

画面の見方

合戦時には、以下ようなＨＥＸ画面が表示されます。

【野戦】



❶戦場国（地名）・時刻・天気
❷ＨＥＸコマンド
❸戦場国のＨＥＸ

【篭城戦】

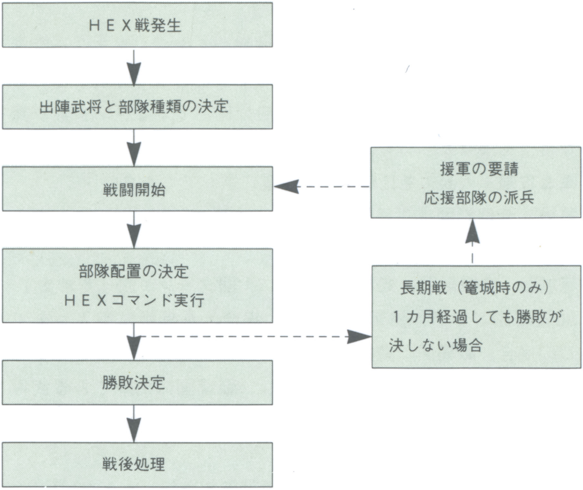


❶戦場国・城名
❷月日・天気
❸ＨＥＸコマンド
❹戦場国のＨＥＸ

ＨＥＸ戦の流れ

プレイヤーの担当する国が他国に攻め込んだり、攻め込まれたり、援軍・共同軍を出兵させたときは、ＨＥＸ戦になります。また、他国の戦争を「みる」か「にんい」に設定していて、コンピュータ国同士の戦争を観戦するときも、ＨＥＸ戦が表示されます。
ＨＥＸ戦は次のような流れで行われます（次ページの図を参照）。守備側はまず最初に野戦(やせん)か篭城戦(ろうじょうせん)かを選択し、篭城する場合には援軍を要請(ようせい)するかどうか決めます。攻守ともにどの武将を出陣させるか、各武将に何人兵を任せるか、率いる部隊の種類をどれにするかを決定すると、画面がＨＥＸ画面に切り替わります。攻守とも部隊を配置し、それ以降はＨＥＸコマンドを実行します。合戦の勝敗がついたら、捕(と)らえた武将の処理などを行い、ＭＡＩＮ画面、ＭＡＩＮコマンドに戻ります。

【出陣武将の選択から合戦の開始まで】
攻守ともに戦争に出陣させる武将を６人以内で選択します。守備側のみ、ここで出陣しなかった武将は、合戦中に《でんれい》の〈しゅつじん〉で参戦させることがます。
次に、各武将の率いる部隊の種類（足軽(あしがる)・騎馬(きば)・鉄砲(てっぽう)）を決め、兵士を各武将に割りふり（最大100）ます。ただし、鉄砲隊は鉄砲があるときのみ選択でき、鉄砲隊の兵士数は、その国の鉄砲より多くにはできません。また、騎馬隊は兵士数と同額の金を使います。



攻撃側のみ最後に、持っていく兵糧を決め、いよいよ合戦を開始します。

【部隊配置とターン】

出陣させる武将が決まったら、今度はその武将が率いる部隊を配置します。配置をコンピュータに任せることも可能です。その後は、いよいよ部隊同士の戦闘に入ります。ＨＥＸコマンドを実行する機会（ターン）が、守備側→援軍→攻撃側→共同軍の順に、各軍各部隊に回ってきます。

【野戦か篭城戦か？（守備側のみ）】

守備側は合戦の初めに、野戦か篭城戦かを選択します。一度選択したら、合戦の途中でこれを変更することはできません。野戦と篭城戦とでは、次のように１日に回ってくるターン数が異なってくるほか、コマンドや地形ＨＥＸも異なりますので、自軍と攻撃軍の兵力を比較して、慎重に選んでください。

野戦：合戦期間は７日間で、１日に８回ターンが回ってきます（３時間ごと）。

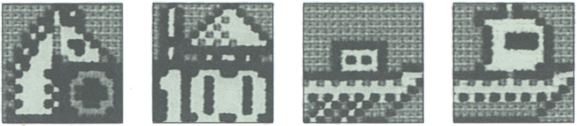
篭城戦：合戦期間は30日間で１日に１回ターンが回ってきます。30日経過しても、決着がつかない場合、長期戦に突入します。この場合、戦場国に隣接する自国から応援部隊を送ることができます（一度に6人まで）。ただし、戦場国に出陣できる武将は、各勢力とも、最大10人までです。

【援軍を要請するか？（守備側が篭城戦を選択したとき）】

守備側は篭城戦を選択したとき、援軍を要請することができます。ただし、要請できるのは、戦場国に隣接する国に対してだけです。援軍を送ってくれるかどうかは、要請先の大名とプレイヤーの担当する大名との友好度などに影響されます。また、長期戦になった場合、城内に未出陣の武将がいれば、再度、援軍要請することができます。

3種類の部隊

武将が率いる各部隊は次のように表示されます。部隊は3種類あり、それぞれ特徴が異なります。



①旗印　②兵士数（《じょうほう》のじょうせいで確認）　③通常船　④鉄甲船

部隊の地の色は、守備側が赤く、攻撃側は青く、援軍が肌(はだ)色、共同軍が緑(みどり)色で表示されます。

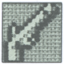
【足軽隊】


篭城戦で堀(ほり)や城壁(じょうへき)などのＨＥＸにも進入(しんにゅう)できます。ただし、失敗することもあります。基本機動力(きほんきどうりょく)4を持っています。

【騎馬隊】


通常攻撃の威力は抜群です。基本機動力6を持っています。

【鉄砲隊】


足軽隊と同様の特徴を持ち、基本機動力は3です。唯一、鉄砲による遠距離攻撃が可能です。

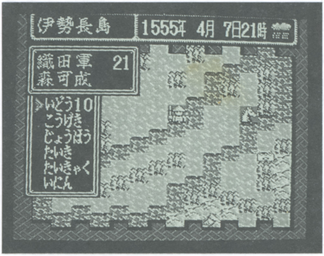
【鉄甲船】

鉄甲船を持つ武将の部隊は、種類に関係なく、海上において基本機動力6をもち、大砲による強力な間接攻撃が可能です。

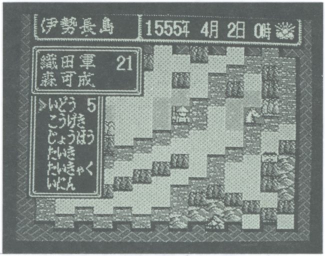
天気と時刻

なお、鉄甲船を持たない部隊の海における基本機動力はすべて3です。

戦場は、天気や時刻によって様子が変わります。例えば、野戦では雨天時や夜間は隣接ＨＥＸ以外の敵部隊は見えません。これを頭に入れて、コマンドを実行するタイミングを、よくはかってください。



雨：自軍の部隊の周囲1ＨＥＸしか見えません。鉄砲・大砲は使用できません。



夜間：自軍の部隊の周囲１ＨＥＸしか見えません。なお、季節によって昼夜の長さは異なります。

勝利条件

次のような場合、攻撃側の勝利です。

・守備側の部隊を全滅させる

・城主を捕らえるか、討ちとるか、もしくは退却させる

・守備側の本陣（篭城時には本丸）を占領する

・守備側の兵糧が０になる

・降伏勧告に成功する

次のような場合、守備側の勝利です。

・攻撃側の部隊を全滅させる

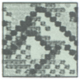
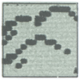
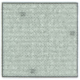
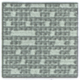
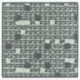
・総大将を捕らえるか、討ちとるか、もしくは退却させる

・攻撃側の兵糧が０になり、翌日を迎える（野戦で攻撃側の本陣を落とすと、兵糧を奪うことができます）

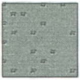
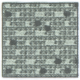
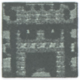
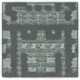
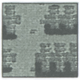
・野戦で７日間守り抜く

戦場国の地形

戦場となる国の地形は次ページのようなＨＥＸで表され、ＨＥＸごとに地形効果（そのＨＥＸで戦ったときの有利不利）が異なります。表中の数値が大きいほど、そのＨＥＸ上での戦闘が有利になります。また、進入するときに消費される機動力はＨＥＸごとに異なります。

	HEX	地形効果	進入に必要な機動力
【野戦】			
山岳		進入不可	進入不可
山地		4	3
平地		3	2
森		4	3
海		1	3
川・湖		1	6 *注1
本陣	 	5	3

＊注1：琵琶湖は例外的に海として扱います。

【篭城戦】			
城内平地		3	2
堀		1	6（騎馬隊 進入不可）*注2
城壁		2	9（騎馬隊 進入不可） 進入に失敗することもある
城門	 	開門時：4 閉門時：進入不可	開門時：2 閉門時：進入不可
柵		進入不可	進入不可
やぐら		5	3
本丸		5（城防御度が 高いほど高い）	3

＊注2：城壁に接する堀の中には、城壁同様9の機動力を必要とし、進入失敗の可能性があるものがあります。

戦後処理

戦場国は勝利側の領国となり、敗北側の武将は、隣接する自国があればその国に逃げることができますが、ない場合は、捕まってしまいます。捕まった武将は、勝利側大名の判断によって、首を斬られるか、逃がされるか召し抱えられます。ただし、召し抱えを断わる武将もいます。捕虜武将の処理を決める際に十ボタンの↑か↓もしくはBボタンを押すと、その武将の能力値を見ることができるので、参考になるでしょう。攻撃側が勝利すると、総大将がその国の城主になります。

ＨＥＸコマンド

【いどう（移動）】

部隊を移動させます。移動できる範囲は機動力と地形によります。移動後に敵部隊と隣接し、かつ機動力が残っていれば、その部隊を攻撃できます。また、鉄砲隊が移動攻撃を受けた場合は、ターンの順番に関係なく反撃を行うことができます。なお、コマンド名の横に表示されているのは現在の残り機動力です。

【こうげき（攻撃）】

つうじょう（通常）：隣接する敵部隊を攻撃します。

とつげき（突撃）：敵部隊の全滅を目的として突撃して、繰り返し攻撃します。決着がつかない場合、自軍の部隊は、反対側のＨＥＸに突き抜けるか、元いたＨＥＸに押し戻されます。海上からはできません。

てっぽう（鉄砲）：２ＨＥＸ（篭城戦時は３ＨＥＸ）以内の敵部隊を鉄砲攻撃します。通常攻撃よりも高い威力を発揮しますが、山地、山岳地（さんがくち）、森、部隊を挟んだ場合や、雨や雪のとき、海上では攻撃することができません。訓練度が高いと命中率が上がり、敵の武将を射殺（しゃさつ）できる場合があります。篭城戦時、城壁（じょうへき）の内側から壁越（かべご）しに敵部隊を攻撃することができます。隣接する味方の鉄砲隊がターンに関係なく、続けて鉄砲攻撃をすることがあります。
たいほう（大砲）：海から鉄甲船が搭載（とうさい）している大砲で３ＨＥＸ以内の敵部隊を攻撃します。鉄砲よりもはるかに攻撃力がありますが、鉄砲と同じく雨や雪のときや、山地、山岳地、森や遮蔽物（しゃへいぶつ）を挟（はさ）んだ場合は攻撃できません。鉄砲隊同様、鉄甲船同士を隣接させておけば、連続攻撃も可能です。
もんかい（門壊）：篭城戦時、城門を攻撃して、門防御度を下げます。門防御度が０になると、門が開き、通過できるようになります。

【じょうほう（情報）】
じょうせい（情勢）：攻守両軍のデータを表示します。何かボタンを押すと、視界内のすべての部隊の兵士数が表示され、もう一度ボタンを押すと、コマンド入力待ち状態に戻ります。
ちけい（地形）：戦場となるＨＥＸ画面を部隊がない状態で表示します。何かボタンを押すとコマンド入力待ち状態に戻ります。
ぶたい（部隊）：各部隊を率いる武将のデータ・兵士数を見ま

す。自軍部隊だけを見た場合は、続けて他のコマンドを実行できます。
しんげん（進言）：家臣の進言を聞きます。総大将・城主の部隊のみ実行できます。

【たいき（待機）】
何もせずに、そのＨＥＸに留(とど)まります。待機すると機動力が１ずつ、最大10まで増えます。このコマンドを選ぶかわりに、Ｂボタンを押しても待機できます。

【たいきゃく（退却）】
りんごく（隣国）：隣接する自国の領地か空白国に退却することができますが、捕らえられてしまうこともあります。
じょうない（城内）：守備側のみ城内に退却することができます。ただし、一度城内に戻った武将は、その月内には再出陣できません。

【でんれい（伝令）】
かんこく（勧告）：篭城戦時に敵城主に対して降伏勧告をします。攻撃側の総大将のみ実行できます。
しゅつじん（出陣）：守備側のみ城内に控(ひか)えている武将を出陣させることができます。ただし、敵味方双方10人までしか武将を出陣させることはできません。
かいもん（開門）：門を開きます。篭城戦時に門に接していれば実行できますが、攻撃側は門の内側からしか実行できません。

【いにん（委任）】
総大将、城主以外の武将が率いる部隊をコンピュータに指揮させます。総大将・城主の部隊は委任を解除することができます。

【特殊行動】
海上の移動：瀬戸内海など、戦場に海（琵琶湖を含む）が含まれていることがあります。海上では、各部隊は船を使って移動します。鉄甲船をもつ武将の率いる部隊は、鉄甲船を使用します。鉄甲船は通常の船よりも大きな機動力を持っています。
兵糧の奪取：野戦で、守備側が攻撃側の本陣を占領した場合、攻撃側の兵糧をすべて奪うことができます。
奇襲：夜など自分の周囲が見えないときに移動途中で敵部隊に遭遇すると奇襲戦が起こることがあります。奇襲をかけられると、通常より大きなダメージを受けます。奇襲をかけるか、かけられるかは武将の戦闘力と訓練度の比較によります。

乱世を生き抜く

国力を増強しよう

まず最初に、国力の充実を図ることを考えましょう。国力が乏しくては、他国に攻め入るのもままなりません。

国力をなす要素のうちで、最も重要だといえるのは金と兵糧です。

金・兵糧は毎年１月と7月の税収によって増えていきますが、金の税収は国データの商業価値、兵糧の税収は同じく国データの石高、治水度に影響されます。つまり、これらのデータを上げれば、金・兵糧は増えていくことになります。

商業価値は開発コマンドの《まちとうし》で、石高は《かいこん》、治水度は《ちすい》で上げることができます。

取引コマンドの《こめうり》《こめかい》で、米を換金したり、金を米にしたりすることもできます。米相場が低いときに買い、高いときに売れば、その差額分の金を利益として得ることができ、儲けることができます。

国力を支える大きな要素としては、金・兵糧以外にも、技術力と文化度があります。

ゲームスタート時には、国データの技術力はほとんどの国が０の状態です。開発コマンドの《ぎじゅつ》で、このデータを上げることができます。技術が上がると、次のようなことできます。

100以上——金山を探索し、発見する　発見後は金を採掘できる
250以上——鉄砲を製造する
500以上——鉄甲船を製造する
鉄砲や鉄甲船は、合戦時にたいへん強力な武器となります。天下統一のためには不可欠といえるでしょう。
文化度は、人事コマンドの《ちゃかい》で茶会を開くと、上がります。茶会を開くためには茶器がなければなりませんが、取引コマンドの《ちゃき》で、堺商人・今井宗久から茶器を購入することができます。茶器は、家臣に褒美として与えることもできます。茶会には教養60以上の武将を出席させなければなりませんが……それは次の項を見てください。

軍事力を強化しよう

教養を上げるなど、家臣武将の質を強化して、自国の軍事力をかためていきましょう。
人事コマンドの《ほうび》で武将の忠誠度を、《ちゃかい》で教養を上げることができます。また、無能な武将は《かいにん》で家臣から外すこともできます。
教養が高いと、外交コマンドの成功率が高くなり、取引コマンドを実行するときに安く茶器や鉄砲を買うことができます。また、前項で述べたように、教養60以上の武将が最低１人いなければ（そして茶器を所有する武将がいなければ）、茶会を開くことはできません。
これと同時に、武将が率いる兵士たちも強化しましょう。

軍事コマンドの《こよう》で兵士数を増やすことができます。これは兵の相場に応じた金が必要です。また、《くんれん》で訓練を行い、《ほどこし》で忠誠度を上げましょう。《くんれん》は、それを実行する武将の戦闘力が高いほど効果的です。訓練度が高いと、合戦時の攻撃の効果や、鉄砲攻撃の際の命中率が上がります。また、忠誠度は、高いと合戦時の攻撃力が上がり、低いと兵士が脱走してしまうことがあります。

外交戦術を駆使せよ

自国の状態が少し落ちついてきたら、今度は自国の外に目を向けましょう。
ただやみくもに戦おうとしても、領土は拡大できません。つねに自国に有利な状況をつくるような外交戦略を展開していかなければ、並いる強国には勝てません。
対外コマンドの《がいこう》〈どうめい〉で、他国と不戦同盟を結んだり、〈こんいん〉で他大名の姻戚となり、より強力な同盟関係をつくったり、自分よりも強大な相手には〈みつぎもの〉で友好関係を保ち、弱い相手には〈きょうはく〉で自分の軍門に降らせるなど、様々な戦略が可能です。
しかし、昨日の友は今日は敵——同盟関係が逆に足かせに感じられるようになったら、〈どうめいはき〉で解消することができます。同盟関係のまま攻め込んだりすると、家臣の忠誠度が下がってしまいます。
ただ、注意したいのは、外交を行う際、交渉にあたる使者をよ

く選ぶことです。交渉の成否は、使者の政治力・教養・魅力などに影響されるのですから。

調略・情報収集を怠るな

最後に、正攻法以外の戦略をアドバイスしましょう。
対外コマンドの《はかりごと》を駆使して、他国を陥れ、自国に有利な状況をつくるのです。
〈ねがえり〉で他国の武将に金や茶器を贈っておき、合戦が起こったときにはこちらに寝返るよう約束させます。もっとも、約束を破る武将もいるので注意が必要です。
自分よりも強大な敵が2国あれば、〈なかたがい〉でその2国の互いの敵対心を上げてやりましょう。うまくいけば、その国同士で戦いはじめ、漁夫の利を得ることができるかもしれません。
〈こんらん〉で、他国の民忠誠度を下げることもできます。うまくいけば、一揆を惹き起こすことができるでしょう。ただ、その場合気をつけなければならないのは、一揆の直後にその国に攻め取っても、国力は落ちているということです。

……さて、以上のような手順と戦略を心がけ、国力に余裕が出てきたら、合戦をしかけて隣接国を攻め取っていきましょう。その時こそ、あなたが天下統一の第一歩を踏み出すときなのです。

サブマニュアル・戦国文化革命

鉄砲

革命の火を吹く新兵器

異国からの贈り物

1543年（天文12年）のある日、一隻の大船が種子島西村の小浦へ漂着した。この大船は南蛮船（ポルトガル船）とも中国のジャンク船とも伝えられているが、ともあれ、何ごとかと集まってきた島民たちの見守る中、船の中から奇妙な道具を手に提げ、ひときわ目立つ格好の南蛮人（ポルトガル人）が現れたのは確かである。西村の織部丞という長者と、船に乗り合わせていた中国人とが砂の上で筆談を交わし、彼らが「西南蛮」の商人であることが判明した。

商人たちは、島民にとって珍しいものを数々もっていたが、中でも仰天させられたのは、ポルトガル人が手にしていた「奇妙な道具」であった。

それは中に穴の空いた2、3尺（60～90センチ）あまりの長細い鉄の棒で、異人はその空洞に妙薬を入れ、小さな鉛の玉をこめたかと思うと、いきなり身がまえ、先端に火の点いた縄を別の穴に差したのである。すると――おそろしい轟音と光を発して、小さな鉛が飛び出し、用意した的を射ぬいたのである。

感嘆した領主種子島時尭は、その威力にすっかり魅せられ、

金に糸目はつけないからそれを譲ってくれと懇願したという。彼が購入したのは2挺だったが、値段はあわせて4千両だったというから、当時としてはやはり破格の値段であったといえる。

時尭は大いに喜び、さっそく家臣に命じて火薬の製法を伝授させる。製造の意欲にもえる彼は南蛮船の工匠に家臣を弟子入りさせ、さらに性能を向上させた鉄砲を、1年あまりで数十挺製造させたという。

異国からもたされた鉄砲が、やがて日本各地へと伝わるのは、河内の津田監物丞や和泉堺の商人橘屋又三郎らが種子島を訪れ、それぞれ鉄砲の製法を譲り受けて帰っていった後のことである。監物丞は紀州の根来寺へ、又三郎は堺へとこれを伝える。こうして、この両所が戦国時代の鉄砲の製造販売の大拠点となっていく。

この前代未聞の武器が初めて実戦使用されたのは、伝来後早くも6年目のこと、島津貴久が加治木城攻めを行った際であった。以後、安芸の毛利、豊後の大友、武蔵相模の北条、駿河の今川ら、戦国の群雄が次々と鉄砲に興味をもち、銃撃戦が繰り広げられるようになる。そして信長が天下統一へと大きく歩を進めはじめた1560年頃には、鉄砲は全国の大名に広まり、どの大名も鉄砲を実戦に供するようになっていたのである。

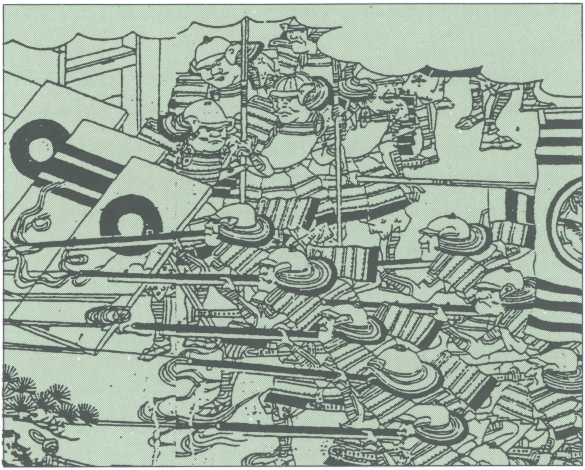
思わぬ欠点が……

このように急速に普及した鉄砲だったが、これは卑怯な武器であり、名のある武将が使ったり、必要以上に評価するべきで

はないとする者もいた。例えば甲斐(かい)の武田信玄である。

もちろん信玄も、家臣の自己負担ながら、兵100人につき鉄砲7挺を用意することを義務づけており、1555（弘治元）年の宿敵上杉謙信との旭山城の戦いでは、300挺もの鉄砲を使用したといわれている。鉄砲導入に対してはむしろ積極的な方だったといえるだろう。

しかし、信玄にかぎらないが、その合戦での使用のしかたは、あくまでも刀や槍で襲いかかって来た敵を威嚇(いかく)したり、一人の敵（例えば大将）を狙撃するといったもので、遠距離から攻撃できるという以外には、他の武器にくらべて大きな利点はなかったのである。これは、当時の鉄砲の構造上やむをえない２つ



の欠点によるものであった。

まず第一に、火縄銃は雨の日にはまるで役に立たない。そして第二に、銃先から弾を詰める作業が非常に手間取る。訓練を積んだ者でも10数秒は要する。したがって、もし1発目が外れれば、弾を詰め替える間に敵の反撃を食らってしまう。実際、鉄砲をもつ足軽の中には、役に立たない鉄砲を投げ捨ててしまい、石を投げて戦う者もいたという。

慎重な信玄はこのような鉄砲の欠点を見ぬき、その破壊力を過信することを避けた。彼の考えによれば、いくら威力があろうが、肝心(かんじん)の戦場であてにならぬような武器よりは、騎馬隊を強化することの方がずっと意味ぶかいのだった。そこで信玄は騎馬隊の強化に専念する。9千からなる戦国最強を誇る騎馬軍団が、こうして作り上げられるのである。確かに、その集団突撃は鉄砲隊にくらべはるかに強力で、いかなる軍勢も打ち破った。どの大名も武田の騎馬軍団をおそれた。

しかし、鉄砲にあくまでも執着(しゅうちゃく)しつづけ、着実に鉄砲への造詣(ぞうけい)を深め、それが秘める真のおそろしさを知る男もいた。その男の手によって、やがて鉄砲の威力を身を持って知らしめられようとは、よもや信玄でも想像できなかったのである。

近代戦術への道

当時、織田信長ほど鉄砲に関心をもった大名はいなかっただろう。それはまるで、珍しい玩具を与えられた子供のような関心のもち方だった。

鉄砲伝来の時期と重なる少年時代には、橋本一巴という鉄砲指南から早くも鉄砲について学んだ。1553年（天文22年）、美濃のまむしと呼ばれた奸雄・斎藤道三が聖徳寺にて娘婿信長との会見の機会を設けた際、鉄砲500挺を持ってきて道三を驚愕させたというエピソードは有名である。この500挺は、1549年（天文18年）、当時15歳の信長が近江の国友村の鉄砲鍛冶に作らせたものだという。

この鉄砲に対する執着心は、年を経るとともに募るばかりである。やがて足利義昭を奉じて上洛すると、堺に目をつけた。堺は鉄砲や火薬を輸入する貿易ルートが確立され、鉄砲生産の中心地であった。信長はこれを武力で脅迫して直轄領とし、堺の鉄砲・火薬販売業の大手今井宗久と深くつながりを持って、それらを確保することに成功した。さらに、近江の浅井長政を破ると、同国の国友村の鉄砲鍛冶をも支配する。このように、鉄砲保有数では日本一を誇るようになったのである。

1571（元亀２）年、信長は石山本願寺の拠点を叩く目的で自ら軍勢を率い、長島城を攻めたてた。勝利は確実とみられたが、土壇場のところで近在の山々に避難していた一揆衆から鉄砲と弓による一斉射撃を受けて形勢は逆転、岐阜に逃げ帰ることになる。しんがりをつとめた柴田勝家が負傷、二番手の氏家卜全が討死したほか、多くの犠牲者が出た。鉄砲という新兵器が予想外の勝利をもたらしたのである。こののち講和が成立し、本願寺の門主光佐を石山城から退去させるまで、信長は大量の鉄砲を装備する一向衆門徒とこれを支援した根来・雑賀一揆に苦しめられる。このような戦いの中で、信長は、鉄砲の大量採用

による本格的な鉄砲隊という発想を得たのかもしれない。それは伝統や風習にとらわれない、柔軟な精神をもつ彼ならではの独創的な新戦術であった。

時は1575年（天正３年）——。武田と徳川の領国の接点をなす要衝の地、長篠（ながしの）城。かつて信玄の死に乗じて、家康が攻め取った因縁の地でもある。すでに武田家では信玄が病没し、息子勝頼（かつより）がその後を継いでいた。勝頼は長篠城奪還に燃え、重臣達の諫（いさ）めも聞く耳持たず、兵１万５千を率いて三河に進出する。これに対し、武田軍の半分ほどの兵力しか動員できなかった家康は、信長に援軍を要請した。信長は次のように命じて万全の準備を整えた上で、ついに出陣する。

「筑前（羽柴秀吉）。兵１万と鉄砲３千挺を岐阜城に集めよ。鉄砲は日頃鍛えておる足軽隊に持たせよ。それから、みなに手ごろな柵木と縄を持たせるのだ」

鉄砲３千挺？　柵木と縄？

信長の考えるところは、誰にもわからなかった。

岐阜城に集結した織田軍は、２日後、岡崎城下にて徳川軍と合流、翌日長篠城の西、設楽（したら）ヶ原（はら）に到着した。設楽ヶ原は、周りを３つの山と川に囲まれた平原で、その中央部を連子川（れんごがわ）が流れている。信長は連子川に沿って布陣するよう画策し、

「この川に沿って20間ごとに木柵をこしらえよ。それで武田自慢の騎馬隊が進入するのを防げ。鉄砲隊はこの木柵より構えて撃て。といってもやみくもに撃つのではない。３列に並び、順々に交代で一斉に撃つのだ」

これが有名な３段装填（そうてん）法である。３千挺の鉄砲を３段に分け、

隊列の前には馬防柵(ばぼうさく)を設け、さらに鉄砲の射撃手には楯を備えさせた。1段目が撃っている間、2段目は点火して身構え、3段目は弾をこめるという方法である。この戦術では鉄砲の欠点は解消され、途切れることなく一斉射撃を連続できるのである。

勝負はあっという間に決した。最強無敵を誇った武田騎馬軍団も、3千挺の銃口の前になす術もなく壊滅したのである。勝頼(かつより)は主従6騎で甲斐に逃げ帰った。武田軍の戦死者は約1万。山県昌景(やまがたまさかげ)、馬場信房(ばばのぶふさ)ら名だたる武将も、名も無き鉄砲隊の前にあえなく討ち死にした。

信長の新しさは、単に鉄砲をうまく使ったということにとどまらない。真に画期的だったのは、この「無名な兵卒が名将を倒す」という図式、つまり個人対集団という図式である。彼の強烈な独創性が、「尾張兵など1人で5人を相手にできる」と武田軍に侮(あなど)られ、弱兵として有名だった織田軍を、無敵の集団として組織したのである。そのはてに採用されたのが、この鉄砲隊の編成であった。

この合戦の結果が知れわたると、鉄砲は、それまでの威嚇(いかく)・狙撃(そげき)専門の武器ではなく、戦の命運を決する兵器として、軍備の中心にすえられるようになる。こうして、戦国時代の戦術は、近代のそれへと大きく踏み出したのである。

サブマニュアル・戦国文化革命

茶器

信長と茶の湯

名物狩り——天下人の証

武士（もののふ）の知らぬは恥ぞ馬茶湯

はじより外に恥はなきもの

細川幽斎の詠んだ和歌である。武士として馬術（武芸）とともに茶の湯を知らぬと恥をかく、これ以上の赤恥はない——というのである。

戦国時代には、文武は車の両輪というような伝統的な考え方があり、茶の湯は、血なまぐさい毎日の連続の中で心静かに緊張（きんちょう）をやわらげると考えられていた。

しかし、茶の湯から「茶器」と「茶会」というものを抽出（ちゅうしゅつ）してしまい、それに強力無比な意味づけを行うことによって、茶の湯の世界を一息に回転させてしまった男がいる。それがほかならぬ織田信長である。

信長の生まれた環境は、いやが上にも、彼がやがて茶の湯を意識するようになるように整えられていた。少年時代の補佐役平手政秀（ひらてまさひで）の居館の造作、わけても数奇（すき）の座敷（茶室）の出来映えは、まことにみごとなものであったという。政秀は古瀬戸の

茶入や合子の水翻などを所持しており、さらに父織田信秀もまた、「山市晴嵐の大軸」や「篠道耳の香炉」などをもっていた。このような環境に育った彼が、茶の湯の何たるかを知らぬはずはなかったのである。

しかし、彼が本格的に茶の湯に注目しはじめるのは、1588（永禄11）年、彼が上洛してからのことである。上洛の翌10月、それも同じ頃に、２人の男が名物茶器を土産に、摂津芥川城を訪れたのだ。

一人は、奸雄として有名な松永久秀。京、大和に権勢をふるいつづけた彼は、信長の入洛によってその膝下に屈し、降伏にあたって、本朝無双の名物といわれた名物茶器「九十九茄子」を献上した。これによって、久秀は足利義輝殺害の罪を免れただけでなく、大和一国の安堵をも認められた。のち、久秀は信長を裏切って信貴山城に篭城し、炎の中で自刃するが、大名物「平蜘蛛の釜」を鎖で首に縛りつけ、火薬を使って身ともども吹き飛ばしたという。信長がひどく欲しがっていた釜であった。

もう一人は、堺の商人今井宗久である。信長が堺に２万貫の矢銭を課したときに、有力町人の間で抗戦論が強かった中、和平論の中心となった彼は、いち早く信長に忠誠を誓うため、松島の「葉茶壷」と「紹鴎茄子」を献上した。こうして宗久は信長の政商となり、堺の代官的地位を得たのである。

こうして次々と献上される名物茶器を手にした信長は、いやが上にも自らの権威を自覚するようになったのかもしれない。また、いったん室町幕府を再興した彼は、足利将軍家がその盛代に名物を多く集め、茶の湯をはじめた歴史を知っており、名

物は将軍のような権威者が握るべきだし、茶の湯もまた武家のものだと考えたのである。

翌年春、信長は、堺政所の松井友閑と武将の丹羽長秀に、「もはや金銀や米銭に不足はない。この上は唐物、天下の名物を集めよ」と命じた。

こうして、いわゆる「名物狩り」が始まった。

集められた名物茶器は50数種にも及んだという。「初花肩衝」「松本茄子」「富士茄子」「松花茶壷」など、茶人が見たら喉から手が出るほど欲しがる名物が召し上げられていった。召し上げるといっても買い取るのだが、召し上げられる側からすれば迷惑この上ない。



茶人であり、やはり堺の豪商であった津田宗及は、住吉屋宗無の松本茶碗を召し上げるように信長に命じられたが、そのために財産を抵当に入れ莫大な借金を背負い、やっと信長に進上している。このあたり、単なる名器収集欲というよりも、宗及を試す信長の冷たい目が感じられる。また、この名物狩りが、京都、堺など町衆に対する威嚇のために断行されたという意味ももっていたことが、この逸話からわかる。

信長の歓心を買おうとし、また諸氏降参の証として、名物茶器を自ら進呈する者はあとを絶たなかった。

しかし、信長は、こうして狩っていった名器を、単に秘蔵しておくだけではなかった。集めた茶器を積極的に活用すること――物と象徴の狭間を、最大限に利用することを考えたのである。そのひとつが、茶の湯のための場である茶会であり、またひとつが、いわゆる茶道政道だったのである。

茶道政道

信長が初めて茶会を催したのは、1573（天正元）年、京都妙覚寺においてのことである。松井友閑、今井宗久、山上宗二ら、いずれ名だたる豪商が招かれ、千利休が濃茶の点前をした。名物を誇るのはもちろん、料理など豪盛をきわめた。

この茶会は、もっぱら京都や堺の町人らに示して威服させるためだった。信長の茶会に招かれることは並々の人々には許されておらず、しかも、その茶会に出席すれば信長の信用を得、商売もやりやすくなるのである。その後も、信長はたびたびこ

うした茶会を開き、こうした意識を人々の心の中に浸透させ、人心を捉えていった。

しかし、茶会は、単なるこのような接待の場であるだけではなかった。それは、さらに、彼がつねに展開している情報戦の最前線だったのである。

当時の有力商人はほとんど例外なく各地の諸大名に結びつき、商取引を行うだけでなく、中央の情報を通報する役目を担っている。本能寺の変の際にも、上洛して大坂にいた家康に、「信長死す」の情報をいち早く知らせ、彼を逃げ延(の)びさせたのは、京都の豪商茶屋四郎次郎(ちゃやしろうじろう)だった。

信長は、このようなルートを熟知していた。じつは商人にとってこれほどおそろしい存在はなかったのである。茶会の席の話題を通じて、全国の有力者に対して巧妙(こうみょう)な情報コントロールを行うことは、彼にとってまったくたやすいことであった。つまり、それが諸大名にすぐ伝わることを承知した上で、彼らに「知ってほしい情報」を流すのである。信長はそのような計略を用いて、敵を含めた諸大名の情報網を攪乱(かくらん)し、ほしいがままに操ったのである。

名器は、また、武将たちの心を捉えるために用いられた。「武功のあった者には、褒美(ほうび)として名物を与え、茶の湯を認める」と、茶の湯にある種の統制を敷いたことで、彼らの心を捉えようとした。案の定、武将たちは武功を立てようと必死になった。これがいわゆる茶道政道である。

1582年(天正10年)、甲斐(かい)の武田勝頼(たけだかつより)軍討伐に抜群の功績を収めた滝川一益(たきがわかずます)は、褒美として安土名物の「珠光小茄子(じゅこうこなす)」を望

んだ。しかし、期待とは裏腹に信長から賜ったのは、関東管領という地位と上野一郡と信濃二郡という所領であった。関東管領という地位に任ぜられ、関東の押さえというべき大役を仰せつかったのだ。関東管領は東国武士最高の栄誉で、かつて上杉謙信はこの地位を得て大いに喜んだものだが、一益は名物茶器を賜れなかったことにただただがっかりする。名物は一国、一城にも比肩しえたのである。武将にとって名物茶器がどれほど重みがあったかをよく示す逸話であろう。

もちろん、すべての武将にとって、このように名物が地位や所領以上の価値を持っていたわけではない。しかし、現実問題として所領には限りがある。そこで名物に1国以上の価値を持たせて所領を代替したことは、信長の斬新な発想力がいかんなく発揮された人事策であったといえよう。

本能寺の変が起こった当日も、信長は茶会を盛大な催している。桑田忠親氏によれば、あの業火の中で、次のような38種の名器が失われたという。

九十九茄子　珠光小茄子　円座肩衝　勢高肩衝　万歳大海　紹鴎白天目　犬山かづき天目　松本茶碗　宗無茶碗　珠光茶碗　高麗茶碗　数の台二つ　堆朱竜の台　趙昌の菓子の絵　牧けいのぬれ烏　千鳥の香炉　二銘の茶杓　珠徳の朝茅茶杓　相楽高麗火筯　同鉄火筯　開山五徳の蓋置　火屋香炉　宗及炭斗　貨狄の花入　蕪なしの花入　玉泉所持筒瓶青磁の花入　切桶水指　同かえり花水指　締切水指　柑子口柄杓立　天下一合子水翻　藍香合　立布袋香合　宮王釜　田口釜

サブマニュアル・戦国文化革命

鉄甲船

海戦を変えた織田水軍

無敵の毛利水軍

石山本願寺——。

織田信長が「天下布武」への道を今一歩前進するためには、そこは何としても落城させねばならなかった。本願寺顕如（光佐）率いる一向集団・本願寺衆徒が立て篭る総本山である。

1570（元亀元）年以来、信長は本願寺攻略に全力を注いできたが、苦戦を強いられていた。彼の水軍が、毛利水軍との最初の海戦で、完膚なきまでに叩きのめされたのは、この石山本願寺合戦でのことである。

時は1576（天正４）年。信長は兵糧攻めを決意し、大坂湾木津川河口付近に水軍を陣取らせて、石山本願寺に対して包囲網を敷く。各地に散在する一向衆徒との補給路を分断するためであった。

一方、本願寺を支援する毛利氏は、大量の補給物資を抱え、泉州貝塚で紀伊雑賀衆と合流、堺津から木津川河口へと向かっていた。

やがて、両軍は激突した。

迎え討つ織田水軍300隻に対して、攻める毛利水軍は800隻。勝負は火を見るよりも明らかだった。毛利水軍は、炮烙火矢と呼ばれる火薬爆弾を次々と投げつけ、織田側の軍船をことごとく焼きつくす。織田水軍の死傷者は数知れず……。屈辱の惨敗であった。

毛利水軍がかくして勝利を得たのは、当然のことであった。毛利氏は早い時期から水軍の育成に着手しており、石山本願寺合戦で織田水軍と戦う頃には、史上最強を誇れるほどの水軍を育んでいたからである。

そのきっかけは、1541（天文10）年に周防の大内氏から安芸佐東郡海辺部の地を預けられたことであった。この地はかつて同国の守護武田氏の水軍基地があり、水軍の育成には格好の地だったのである。そうして毛利氏が鍛え上げた直属水軍は、厳島の戦いなどで数々の軍功を挙げる。毛利氏は中国８カ国を支配していくと同時に、瀬戸内海の制海権を掌握し、最強の水軍王国を築き上げていったのだった。

それに対して、当時の信長の水軍は、河内の淀川筋・摂津和泉の海賊衆で構成されたものであった。戦国大名たちの多くは、大名の権力の制約を受けない海賊衆を誘引して海上軍事力を強化していたが、海賊衆は日和見的な態度をとることが多かったので、しばしば軍事行動に支障を来たしていたという。

このような組織の差を考えれば、毛利水軍がいともたやすく織田水軍に勝利したのも、当然のことだったといわなければならない。

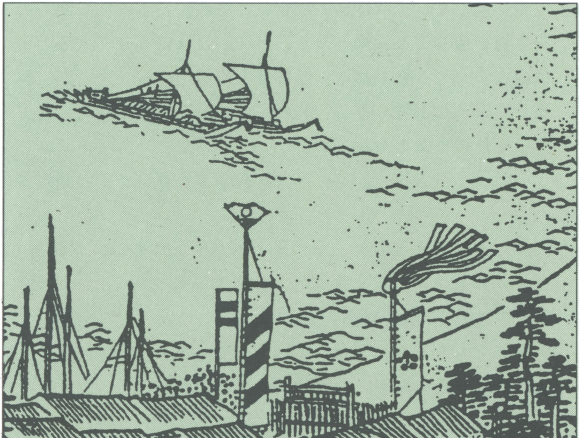
巨大鉄船の登場

ふたたび本願寺包囲網を敷くことになるまでの２年は、また、毛利水軍に嘗めさせられた苦渋を癒し、対策を練るための期間でもあった。

石山本願寺を落とすには、本願寺と毛利の間を断つことしかない――信長の意識は、そこにのみ集中していた。しかし、今の織田水軍にはそれを実行するだけの力はない。信長は考えた。

そのあげく、九鬼嘉隆、滝川一益らに命じ、伊勢大湊にて２年がかりで建造させたのが、６隻の巨大な軍船だったのである。

それは外壁に鉄を張り巡らせた前代未聞の巨大鉄船（大安宅



船と呼ばれた）であった。当時の人々はただ目を見はるばかりであったという。完成後すぐに堺に回航されたときの驚きを表す史料が、ここに残されている。

……人数5千程乗る、横へ7間（約13メートル）、縦へ12、3間（約22〜24メートル）もある鉄の船なり。鉄砲通らぬ用意、事々しき儀也……

『多聞院日記』

この船は、信長が伊勢国に於て建造せしめたる日本国中最も大きく、また最も華麗なるものにして、王国（ポルトガル）の船に似たり、予は行きて之を見たるが、日本に於てかくの如き物を造ることに驚きたり、……。これによりて大坂の市は滅亡すべしと思われる。船には大砲数門を載せたるが、何地より来りしか考ふること能わず。……又無数の精巧にして大なる長銃を備えたり

外人宣教師オルガンチノの報告書

これらが伝えるとおり、その恐るべき巨大鉄船は、常識破り、桁はずれの大砲・長銃を装備し、鉄板の防御を施した、まさに「海上の城」、「動く要塞」であった。

いうまでもなく、信長は、かつて長篠の戦いで武田軍を壊滅させた鉄砲戦術を海戦にも取り入れたのである。

大砲、うなる！

屈辱の日から２年後の1578（天正６）年、信長は、再び本願寺包囲網を敷くため、九鬼嘉隆率いる巨大鉄船６隻を大坂湾に向かわせた。

途中、九鬼水軍は、接近を察知した本願寺が差し向けた雑賀衆の水軍数百隻と衝突したが、しょせん相手にはならず、早くもそこで巨大鉄船の威力を発揮している。そしてついに因縁の地、木津川河口に到着、本願寺包囲の任務に就いた。

両軍は再び衝突した。向かってきたのは天下無敵の毛利水軍600隻。数の上からでは、またもや毛利水軍の圧勝かに見えた。事実、初めは攻勢をかける毛利水軍に、九鬼水軍は押され気味であったという。しかし、じつは、それは敵を誘い込むための巧妙な策略だったのである。

勝利に酔う毛利水軍が、自信満々と、勢いよく河口へと猛進してきたところへ、いまかと待ちかまえていた九鬼水軍の秘密兵器・巨大鉄船から、大砲が打ち込まれる。200匁(750グラム)の砲弾、といってもわれわれには実感しにくいが、当時、鉄砲の弾丸が６～10匁（22.5～37.5グラム）だったことを考えれば、それがいかに桁はずれなものであったかがわかるだろう。そんなものを撃ち込まれてはたまらない。毛利水軍は一挙に劣勢に立たされる。

そこへ追い打ちをかけるように、織田軍鉄砲隊の一斉射撃が行われる。毛利軍は初戦で勝利をもたらした炮烙火矢で応戦するが、巨大鉄船の堅固な装甲には、まったく何の効果もなかっ

た。これでは、さすがの毛利水軍もなすすべがなかった。戦闘は、九鬼水軍のみごとな圧勝に終わったのである。

この勢いに乗じ、信長は、これまで10年の歳月（さいげつ）をかけても落城させられなかった本願寺顕如（ほんがんじけんにょ）（光佐（こうさ））の牙城（がじょう）・石山本願寺をついに開城させる。かくして、信長の「天下布武」への道が新たに開かれていくのである。

この功により、九鬼嘉隆は大隅守（おおすみのかみ）に任命され、3万5千石を与えられた。いわゆる「海賊大名」の誕生（たんじょう）である。

大坂湾の制海権を掌握した九鬼水軍は、信長没後も秀吉に継承（けいしょう）され、時代を席捲（せっけん）しつづけていくのである。

国データ一覧

各国は、次のようなデータを持っています。

データ	内容	関連事項	最大値
金	その国の持つ軍資金	税金の収入、金山などで増える。俸禄支給、特定のコマンド実行で減る	9999
兵糧	その国の持つ米の量	年貢の収入で増え、俸禄支給で減る	9999
兵士数	その国の兵士の総数	兵雇用で増える。疫病・地震など災害によって減る	999
鉄砲	その国の鉄砲保有数	取引で買うか、製造することができる。鉄砲隊の兵士の死亡で減る。鉄砲と同数まで兵士を鉄砲隊として編成できる	999
武将	武将の数(大名・城主を含む)		
石高	その国の米の生産高	開墾で上がる。台風・一揆など災害で下がる。高いほど年貢米の収穫量が増える	国ごとに異なる
治水度	その国の治水の程度	治水で上がる。台風被害を受けると下がる。高いほど年貢米の税収量が増え、台風の被害が減る	100
商業価値	その国の町の発展度	町投資で上がる。一揆・地震など災害で下がる。高いほど税収が増える	文化により異なる
行動力	コマンドを実行するのに必要	コマンドの実行で減る。0になると、行動力を消費するコマンドは実行できない。毎月、大名(城主)の政治力分補充される	200
文化度	その国の文化的水準	自国のうち文化度が最も高い国につられて上がる。茶会を開くと上がることがある。武将教育が効果的になる	100
技術力	その国の技術開発力	技術革新をすると上がる。高くなるにつれ金山の発見・採掘、鉄砲の製造、鉄甲船の建造ができるようになる	999
民忠誠度	大名に対する住民の忠誠度	開発コマンドの実行、税率・年貢率を低く設定すると上がる。疫病などの災害によって下がる。高いほど金・米の税収量が増え、一揆が起こりにくくなる	100
訓練度	その国の兵士の訓練の程度	訓練で上がる。兵雇用すると平均される。高いほど合戦時の攻撃の効果や鉄砲攻撃の敵武将への命中率が上がる	100
兵忠誠度	大名に対する兵士の忠誠度	施しで上がる。俸禄が不足すると下がる。高いほど合戦時の攻撃が威力を増す	100
城防御度	その国の城の堅固さ	築城で上がる。地震の被害を受けたり、一向一揆が起こると下がる。高いほど篭城戦時に本丸・城門の防御度が上がる	999

武将データ一覧

各武将は、次のようなデータを持っています。「関連コマンド」の項は、そのデータの値が高い武将がそのコマンドを実行すると、その効果や成功率が高くなることを意味します。また、各武将は、表中のデータ以外にも義理堅さなど画面に表示されないデータを持っており、忠誠度が高くても裏切りやすい武将、同盟関係を重んじる武将など、様々なタイプの武将が存在します。

データ	内容	関連事項	関連コマンド	最大値
年齢	その武将の年齢	毎年1月に増える		99
政治力	内政・外交などに関する能力、使者としての能力	教育をすると上がる	開発・外交	100
戦闘力	戦闘に関する能力	合戦時に自分より戦闘力の高い武将を、突撃によって首を斬るか、捕らえると上がる	訓練・ＨＥＸ戦での攻撃	100
魅力	人を引きつける能力	高いほど施しの効果が上がる	外交・施し	100
野望	謀叛の下心、天下人への執着心	高いほど家臣は謀叛を、大名は戦争を起こしやすい	外交・はかりごと	100
忠誠度	大名に対する忠誠度	褒美を与えると上がる。毎年1月、7月の俸禄の不足で下がる。低いほど謀叛や戦争時に寝返りを起こしやすい		100
教養	茶の湯、和歌などの教養のレベル	茶会を開き、その武将を参加させると上がる	外交・取引など	100
領国数（大名のみ）	その大名が所有している国の数			48
婚姻（大名のみ）	その大名とプレイヤーの大名が婚姻を結んでいるかどうか	婚姻を結んでいる国からは攻め込まれにくい		
友好度（大名のみ）	その大名とプレイヤーの大名との友好・敵対の程度	外交で同盟・婚姻を結ぶと上がる。その国に攻め込むなどすると下がる。高いほど共同合戦・援軍に応じてくれやすい		100
同盟（大名のみ）	その大名とプレイヤーの大名が同盟を結んでいるかどうか	同盟国からは攻め込まれにくい。また同盟国は共同合戦や援軍に応じてくれやすい		

イベント一覧

『信長の野望・武将風雲録』では、ゲーム中、様々なイベントが起こります。イベントには次のようなものがありますが、このほかにも、あっと驚くようなイベントが起こることがあります。「定例／突発」の項は、毎年必ずその月に起きるかどうかを表します（突発のものは必ず起こるとは限りません）。

	月	定例／突発	イベント	内容
毎月		定例	行動力の補充	大名（城主）の政治力の値が、行動力に加算される
		定例	浪人の移動	浪人のうち何人かが隣接国に移動する
		定例	相場の変動	米・兵士の相場が一定の範囲で変動する
春	1	定例	年齢の加算	登場する全ての武将の年齢が１上がる　このとき、成年に達した武将が新たに登場することがある
	1	定例	金の税収	税率、商業価値の値によって、金が徴収される
	1	定例	俸禄支給	武将と兵士に金が支給される　支給額が足りないとその国の各武将の忠誠度と兵忠誠度が下がる
夏		突発	台風	台風による暴風雨が発生する　被害にあった国は、石高、商業価値、治水度が減る
秋	7	定例	米の税収	年貢率、石高、治水度の値によって、米が徴収される
	7	定例	俸禄支給	武将と兵士に米が支給される　支給額が足りないとその国の各武将の忠誠度と兵忠誠度が下がる
	7	突発	凶作	日照りや長雨などの影響で凶作になり、米の収穫量が減る
	7	突発	豊作	幸運なイベント。米の収穫が大幅に増える
冬		突発	大雪	豪雪が降り、移動、輸送、合戦、取引、外交が行えない
?		突発	浪人の仕官	諸国間を移動中の浪人が仕官を願い出る
		突発	一揆	農民が大名に対して反乱を起こす　民忠誠度が極端に低かったり、税率・年貢率を高く設定すると、起こりやすい
		突発	一向一揆	一向宗門徒の反乱。発生した国は、民忠誠度、石高、商業価値、城防御度が下がる
		突発	謀叛	家臣が大名に対して離反や反乱を起こす
		突発	疫病	伝染病の発生。被害にあった国は兵士数、石高、商業価値、民忠誠度が減る
		突発	地震	地震の発生。被害にあった国は兵士数、商業価値、城防御度が減る

ＭＡＩＮコマンド一覧

ＭＡＩＮコマンドには、次のようなものがあります。

「影響能力」の項は、そのコマンド実行時に、どの国データ、武将データが主に影響するのかを表します。「上昇データ」の項は、コマンド実行後に上昇する国データ、武将データを表します。「必要行動力」の項は、大名（城主）がそのコマンド実行時に消費する行動力を表します。原則として、家臣が実行したときに消費される行動力は、その1/2です。

コマンド	内容	上昇データ	影響能力	必要行動力
【開発】				
開墾	荒れ地を切り開き農地にする	石高	政治力	50
治水	川の氾濫を防ぐ	治水度	〃	50
町投資	町に投資して繁栄させる	商業価値	〃	50
技術	新技術の研究を行う	技術力	〃	50
築城	城を強化する	城防御度	〃	50
金山	金山を探索する。金山発見以降は金山を採掘する	金	〃	50
【軍事】				
移動	武将を隣接する自国に移動させる。金・米・兵士・鉄砲を持っていける			20
輸送	金・兵士・鉄砲を隣接する自国に輸送する			20
合戦	隣接する他国に攻め込む			50
共同	他の大名と共同して隣接する他国に攻め込む			50
雇用	兵士を雇う	兵士数		40
訓練	兵士を訓練して鍛える	訓練度	戦闘力	40
施し	兵士に金を与え士気を高める	兵忠誠度	魅力	20
【取引】				
米売り	商人に米を売る　換金率は米相場によって異なる	金		40
米買い	商人から米を買う	米		40
鉄砲	商人から鉄砲を買う	鉄砲数	文化度・教養	40
茶器	商人から茶器を買う	茶器	〃	40
【情報】				
武将	自国の武将データ一覧を見る			0
領地	自国の領地データ一覧を見る			0
他国	忍者を他国に派遣し、情報を得る。失敗することもある		政治力・野望	1国につき30
茶器	自国の茶器の一覧を見る			0

【人事】					
委任		属領の統治をコンピュータに委任する			0
直轄		コンピュータに委任した属領を直轄地に戻す			0
教育		武将に内政術・外交術を学ばせる	政治力		80
解任		家臣を解任する。解任された武将は浪人となる			10
褒美		家臣に褒美として金か茶器を与え、忠誠を誓わせる	忠誠度	大名（城主）の魅力	20
没収		家臣の茶器を没収する。没収された武将の忠誠度が下がる	〃		20
茶会		茶会を開いて武将を参加させ、茶の湯を心得させる。ただし、茶器をが必要	教養 文化度		20 80
【対外】					
謀りごと	寝返り	他国の武将と合戦時に寝返る約束を結ぶ。内応をもらっても必ず寝返るとは限らない		政治力・教養・魅力	90
	混乱	忍者を送って、一揆・謀叛を誘発する。		〃	90
	仲違い	他国同士の敵対心を上げ、戦争を起こさせるよう工作する		〃	90
外交（本国のみ）	貢物	他国の大名に金や茶器を贈る		〃	100
	脅迫	他国の大名（城主）を脅迫して軍門に降らせる	友好度	大名の野望	90
	同盟	他の大名と同盟を結ぶ	友好度	政治力・教養・魅力	100
	同盟破棄	他の大名との同盟を破棄する			
	婚姻	他の大名と姻戚関係を持つため、姫を嫁にくれと交渉する	〃	〃	100 100
【製造】					
鉄砲		鉄砲を製造する	鉄砲数	政治力・教養・技術力	50
軍船		鉄甲船を製造する			50
【休養】		その月の命令を終了する			0
【機能】					
終了		ゲームを終了する			0
セーブ		現在のゲーム内容を保存する			0
音楽		音楽のＯＮ／ＯＦＦ設定			0
合戦		他国同士のＨＥＸ戦表示のＯＮ／ＯＦＦ設定			0
軍師助言		軍師助言のＯＮ／ＯＦＦ設定			0
表示時間		メッセージ等表示時間の調節する			0

ＨＥＸコマンド一覧

ＨＥＸ画面では、次のようなコマンドを実行します。

コマンド	サブコマンド	内容	関連事項
移動		部隊を移動させる	移動できる範囲は機動力と地形ＨＥＸによる。移動攻撃が可能
攻撃	通常攻撃	隣接する敵を攻撃	
	突撃	敵部隊に突撃して、その戦争の早期決着を図る	決着がつかない場合は、反対側のＨＥＸに突き抜けるか、元いたＨＥＸに押し戻される
	鉄砲攻撃	鉄砲を使って、２ＨＥＸ（篭城戦時３ＨＥＸ）以内の敵部隊を攻撃する通常攻撃よりもかなり強力	鉄砲隊のみ実行可能。ただし、雨や雪のときなどには使えない。訓練度が高いほど敵武将への命中率が上がる
	大砲	大砲を使って３ＨＥＸ以内の敵部隊を攻撃する。鉄砲攻撃より強力	鉄甲船を持つ部隊のみ、海上でのみ実行可能。ただし、雨や雪のときには不可。訓練度が高いほど敵武将への命中率が上がる
	門壊	城の門を攻撃して、門防御度を下げる	篭城戦時のみ実行できる。門防御度が０になると、門を通過できる
情報	情勢	両軍データを表示	敵部隊を率いる武将の情報を見ると、そのターンは終了する
	地形	戦場を表示	
	部隊	各部隊を率いる武将のデータ・兵士数を表示	
	進言	家臣の進言を聞く	
待機		そのＨＥＸに留まる	機動力が１ずつ最大10まで増える
退却	隣国	自国領に退却する	隣接する自国か空白国があるときのみ実行できる
	城内	出陣している武将を城に戻す	守備側のみ実行できる。戻った武将はその月内は出陣できない
伝令	出陣	未出陣の武将を参加させる	守備側のみ実行可能
	開門	城の門を開ける	守備側は門に接していれば、攻撃側は門の内側からのみ、可能
	降伏勧告	敵に降伏を勧める	篭城戦時、攻撃側総大将のみ可能
委任		その武将の率いる部隊をコンピュータに担当させる	総大将、城主以外の武将が率いる部隊のみ実行可能

◇参考図書

『戦国文化革命』作成にあたり、次の諸図書を参考にしました。

『織田信長・天下一統の謎』
『戦国九州軍記・群雄苛烈なる生き残り血戦』
以上　学研／歴史群像シリーズ
『特選日本の歴史６・７』世界文化社
『織田信長事典』新人物往来社／岡本良一他編
『戦国人名事典』新人物往来社／阿部猛他編
『日本武将列伝３・戦国群雄編』秋田書店／桑田忠親
『戦国百人一話・１』青人社／会田雄次
『織田信長・物語と史跡をたずねて』成美堂出版／土橋治重

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3